OPSODIS＝Optimal Source Distribution Technology

●マランツ/鹿島建設/英サザンプトン大学共同開発

2004年9月17日，東京赤坂にある鹿島建設本社ビルにおいて，マランツ，鹿島建設および英サザンプトン大学3者の共同開発による，画期的な立体音響再生技術 Optimal Source Distribution Technology（OPSODIS＝オプソディス仮称）の発表会があった．

このシステムは，鹿島建設とサザンプトン大学音響技術研究所（ISVR）が世界に先駆けて開発した技術であり，マランツがその製品化権を，世界で初めて取得し，3者による共同開発プロジェクトを立ち上げることになったものである．

一見，この3者は不思議な組み合わせのように見えるが，コンサート・ホールなどの設計施工が専門の鹿島技術研究所・竹内隆主任研究員とサザンプトン大学音響技術研究所のP. A. ネルソン教授との独創的な音響理論に基づき，環境の補助なしに臨場感あふれる立体音響を実現，音の専門集団であるマランツが評価を担当して，プロジェクトの立ち上げになったと聞けば納得がゆく．

発表会の内容は，システム概要の説明とデモンストレーションであった．機材は既存のコンポーネントとパソコンを組み合わせた検討用システムであり，製品化は来年夏を目処に開発中とのことであった．

バイノーラル2チャネルの新システム

オーディオ再生システムはモノーラルから2チャネル・ステレオ，さらには5.1チャネル・ステレオへとこの半世紀の間に大きな変化を遂げてきた．モノーラルから2チャネル・ステレオへの移行での効果は，鍵穴からホールを覗いていた音場が，広がりと奥行きをもつ立体的な音場へと革命的な進歩を遂げた．

しかしステレオ以降は，チャネル数が増えてもステレオはステレオで，驚くほどの進歩ではなかったことは否定できない．

その理由は，マルチチャネルではリスナーを取り囲むスピーカとその後方に音場は広がるが，リスナーの耳元に音はやって来なかったからである．

このような不完全な立体音響とつきあっているうちに，本来のモノーラルでも可能なはずであった奥行きの表現もできにくくなっている現状がある．開発当初にはLR二つのチャネル間の［位相差］と［音量差］の

英サザンプトン大学/鹿島建設/マランツ共同開発発表会（2004.9.17）

デモンストレータ担当マランツ澤田龍一氏．鹿島建設本社でのあとインターナショナル・トレード・フェアでも延べ3日間，約1,000人の聴取者にデモストレーションを行った．

B＆Wのユニットを本方式で独自配置したスピーカ・セッティング トゥイータ×2が中央にセッティングされている．

使われた．ステレオ初期のソースは“ピンポン”だったことを思い出す．効果の分かりやすさを考えれば，こうなるのは自然の成りゆきなのかもしれない．

音像定位は，人の聴覚が合成する虚像というのがオーディオの常識だが，OPSODISで再生される音像と空間は，紛れもなく虚空に音像が結像出現する“音像の空間合成”とでもいうべきリアルだった．

最上席では，蜂や蚊が思わず手ではたきたくなる距離で飛び回り，雷は頭上でとどろき，音楽では指揮者の気分が味わえた．私は，故・高島誠さんが，耳元に蚊を近づけようと，ディレーやグライコを動員した12チャネル再生を思い出した．その効果の違いには，10余年前とは，隔日の感があった．

さらに驚いたのは，スピーカの置かれた空間からはずれて再生音を聴いたときである．6個のスピーカの間にドーム状に形成された音響空間を，外側からまざまざと聴きとれたことだ．

耳の間近の音を始めとして，トゥイータのない方向から高音が聴こえ，トゥイータの方向から低音も聴こえる未体験の定位は，指向性などというスピーカの物理的な属性を吹っ飛ばしてしまうショッキングな体験だった．

OPSODISの最初の製品化は，開発された信号処理方式をDSPに移したプロセッサを内蔵したアンプ，それに水平配置のスピーカ・システムと組み合わせたコンプリート・システムとして，来年夏頃の発売が計画されているとのことである．価格は20～30万円で，スピーカ・システムを含めた大きさは6畳間にも十分持ち込めるサイズだそうだ．ラジカセ・サイズでも同様の効果が得られるという．

その気になれば，だれでも手の届くクラスからの製品化であり，やがてプロセッサを従来のシステムに追加することで，ハイエンド商品にも展開される計画らしい．

長いあいだ夢だった遠～至近にわたる空間を制御できるこの方式は，モノ～ステレオに次ぐ第3の音響革命といってもよい．しかしバイノーラル・ソースが新たに欲しくなるとか，スピーカ配置の変更と互換性などのほかにも，音楽を聴くうえで空間表現がどこまで必要か，という本質的な問題を，またもや蒸し返すことになる．

リスナーにはオーディオに熱心な指揮者のイヴァン・フィッシャーのように“常に指揮台で聴く音”を求める人もいれば，聴衆としてコンサート・ホールでも最前列のかぶりつきを好む人，あるいは最上席で静かな人の隣で聴きたい人まで，様々であろうから問題はそう簡単ではない．

しかし聴きたくても音がなかった領域に，音像を定位させることが可能なシステムが加わることで，選択肢は広がり，リアリティの定義が，さらに高度になることは間違いない．

満ち足りすぎて（？）ニーズが弱い昨今，新たな可能性を秘めたシーズが，ハイエンド・オーディオ活性化の原動力となることは間違いなかろう．（高橋　和正）